

**PEMANFAATAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI
DIGITAL DI SMK NEGERI 1 BAWEN**

**Diajukan Kepada
Fakultas Teknologi Informasi
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana**



Dibuat Oleh :

Nama : Muhammad Ridwan

NIM : 702011131

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Fakultas teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Salatiga

2018

**Pemanfaatan Aplikasi Multimedia Untuk Meningkatkan Minat Belajar
Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Bawen**

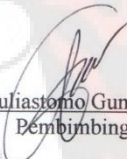
Oleh,

MUHAMMAD RIDWAN
702011131

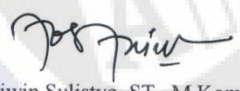
LAPORAN PENELITIAN


Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Guna
Memenuhi Sebagian Dari Persyaratan Untuk Mencapai Gelar Sarjana

Disetujui oleh,


Adriyanto Juliastomo Gundo, S.Si., M.Pd.
Pembimbing 1

Diketahui oleh,


Wiwin Sulistyono, ST., M.Kom.
Dekan

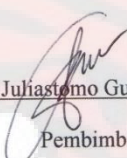

Mila Chrismawati Paseleng, S.Si., M.Pd.
Ketua Program Studi

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2018**

Lembar Pengesahan


Judul Tugas Akhir : Pemanfaatan Aplikasi Multimedia Untuk Meningkatkan
Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di
SMK Negeri 1 Bawen
Nama Mahasiswa : MUHAMMAD RIDWAN
NIM : 702011131
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas : Teknologi Informasi

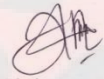
Menyetujui,


Adriyanto Juliastomo Gundo, S.Si., M.Pd.

Pembimbing 1

Mengesahkan,


Wiwin Sulisty, ST., M.Kom.
Dekan


Mila Chrismawati Paseleng, S.Si., M.Pd.
Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus Tanggal: 3 September 2018

Reviewer :

- Mila Chrismawati Paseleng, S.Si., M.Pd.





FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
Jalan Diponegoro 52 – 60
Phone. (0298) 321212 (Hunting)
Fax. (0298) 321433
E-mail: fti@uksw.edu
Salatiga 50711 – INDONESIA



LEMBAR PERSETUJUAN PUBLISH JURNAL

Dengan mempertimbangkan isi dari jurnal mahasiswa :


Nama Mahasiswa : *Muhammad Ridwan*
NIM : *702011131*

Maka jurnal ini dinyatakan :

LAYAK TERBIT / TIDAK LAYAK TERBIT

Menyetujui,


Pembimbing 1


Pembimbing 2

Mengetahui,


Reviewer



PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ridwan
NIM : 702011131 Email : emridwan931916@gmail.com
Fakultas : Teknologi Informasi Program Studi : Pend. Teknik Informatika dan Komputer
Judul tugas akhir : Pemanfaatan Aplikasi Multimedia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 1 Bawen

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 19 Februari 2019

1956

Mengetahui,

Adriyanto Juliyostomo Gundo, S.Si., M.Pd.

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Muhammad Ridwan
Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Tanda tangan & nama terang pembimbing II



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
Jl. Diponegoro 52 – 60 Salatiga 50711
Jawa Tengah, Indonesia
Telp. 0298 – 321212, Fax. 0298 321433
Email: library@adm.uksw.edu ; http://library.uksw.edu

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ridwan
NIM : 702011131 Email : emridwan931916@gmail.com
Fakultas : Teknologi Informasi Program Studi : Pend. Teknik Informatika dan Komputer
Judul tugas akhir : Pemanfaatan Aplikasi Multimedia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di smk Negeri 1 Bawen
Pembimbing : 1. Adriyanto Juliasatomo Gundo, S.si., M.Pd.
2. _____

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 19 Februari 2019



F-LIB-080

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Multimedia untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 1 Bawen” dapat terwujud dengan baik. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Komputer pada program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini memiliki banya kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dari penulis. Atas bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, penulis mengucapkan terima kasih yag sedalam-dalamnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat yang telah diberikan, penulis bisa menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Wiwin Sulisty, ST., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.
3. Mila Chrismawati Paseleng, S. Si., M.Pd. selaku Ketua Program Studi PTIK Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.
4. Adriyanto Juliastomo Gundo S.Si., M.Pd. selaku Pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan
5. Jumeri, STP., M.Si. .selaku Kelapa Sekolah SMK N 1 bawen Tahun Ajaran 2016/2017 yang memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMK N 1 Bawen.
6. Andi Wisnu selaku guru Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK N 1 Bawen yang telah memberikan izin, membimbing dan membantu pelaksanaan penilitian di kelas X JABO SMK N 1 Bawen.

7. Bapak dan ibu yang selalu memberi semangat serta telah memberi doa dan dukungan setiap saat sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Semua mahasiswa PTIK 2011 yang membantu dan memberi dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Seluruh Siswa Kelas X JABO A dan B di SMK N 1 Bawen Tahun Ajaran 2016/2017 yang telah ikut serta dalam pembelajaran dan penelitian.
10. Seluruh pihak yang juga banyak membantu yang penulis tidak bisa menyebutkan satu persatu

Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Salatiga, Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 .Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Batasan Masalah	3
1.7 Batasan Masalah	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Penelitian Terdahulu	4
2.2 Lanadsan Teori	5

2.2.1 Media Pembelajaran	5
2.2.2 Multimedia Pembelajaran	6
2.2.3 Minat Belajar	7
BAB III METODE PENELITIAN	9
3.1 Populasi Penelitian	9
3.2 Metode Penelitian.....	9
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	10
3.4 Variabel Penelitian	10
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	11
3.6 Instrumen Penelitian	14
3.7 Tahapan Penelitian	15
3.8 RPP	17
3.9 Teknik Analisi Data.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Gambaran Umum Lingkup Penelitian	23
4.2 Analisis Hasil Belajar Siswa (Pretest dan Posttest)	24
4.3 Analisis Data Pretest.....	25
4.3 Analisis Data Posttest	29
4.3 Pembahasan hasil Penelitian	34
4.3 Analisi Minat.....	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	

Daftar Gambar

Gambar 4.1 Pengenalan Materi	36
Gambar 4.2 Materi Contoh Video	37
Gambar 4.1 Fungsi Presentasi video.....	37
Gambar 4.1 Materi dan Jenis Video	38
Gambar 4.1 Game Mencari Kata.....	38
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Video.....	39
Gambar 4.1 Game Milionaire.....	40

Daftar Grafik

Grafik 4.1 Diagram Perbedaan Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen	26
Grafik 4.2 Diagram Perbedaan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	31
Grafik 4.3 Persentase Minat Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	40



Daftar Tabel

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen	9
Tabel 3.1 Tabel Contoh skala Lingkert.....	13
Tabel 3.1 Skor Kuantitatif Angket.....	13
Tabel 3.1 Tabel Indikator Minat.....	14
Tabel 3.1 Tabel RPP	18
Tabel 3.1 Ukur Kemantapan Alpha	21
Tabel 4.1 Rata-rata Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen	24
Tabel 4.2 Daftar Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen	25
Tabel 4.3 Data Descriptive Pretest	26
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data Pretest	27
Tabel 4.5 Uji Homogen Pretest	28
Tabel 4.6 Idependen Sample Test Pretest	28
Tabel 4.7 Uji T Pretest	29
Tabel 4.8 Rata-rata Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	30
Tabel 4.9 Data Descriptive Posttest.....	30
Tabel 4.10 Uji Normalitas Data Posttest.....	32
Tabel 4.11 Uji Homogen Posttest.....	32
Tabel 4.12 Idependen Sample Test Posttest.....	33
Tabel 4.13 Uji T Posttest.....	34

**PEMANFAATAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI
DIGITAL DI SMK NEGERI 1 BAWEN**

¹⁾ Muhammad Ridwan ²⁾ Adriyanto Juliastomo Gundo

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen satya Wacana

Jl. Sidorejo Lor, Sidorejo, Blotongan, Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah 50714,
Indonesia

Email: ¹⁾ 702011131@student.uksw.edu ²⁾ adriyanto.gundo@uksw.edu

Abstract

From the observations that I did, it was found that students lacked concentration so that students' interest was low towards digital simulation subjects, it could be demonstrated by students' attitudes such as when students learn to speak alone with their peers. This study was used to determine the extent to which the use of multimedia applications to increase student interest. With quantitative methods and data collection using questionnaires and tests. The object of the research is the X class Jabo B students. Next to overcome the problem, use multimedia applications namely *Adobe Captivate 8*. The results of research with the use of *Adobe Captivate 8* learning application average grade of the experimental class from 53.33 to 79.72 has increased by 26.39 points, while for the control class of 58.33 to 73.05 has increased by 14.72. for the percentage of interest for the experimental class 74.15% while for the control class 66.91%, for the percentage of motivation for the experimental class 79.88% while for the control class 70.45%. From these data it can be concluded that the use of learning media namely *Adobe Captivate 8* in the experimental class can increase student interest compared to the control class that does not use any media.

Keywords: Multimedia, Learning interest

Abstrak

Dari observasi yang saya lakukan ditemukan bahwa siswa kurang konsentrasi sehingga minat siswa rendah terhadap mata pelajaran simulasi digital, hal itu dapat ditunjukkan dengan sikap siswa seperti saat pelajaran siswa ada yang berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan aplikasi multimedia untuk meningkatkan minat siswa. Dengan metode kuantitatif dan pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Obyek penelitiannya adalah siswa kelas X Jabo B. Selanjutnya untuk mengatasi permasalahan, menggunakan aplikasi multimedia yaitu *Adobe Captivate 8*. Hasil penelitian dengan pemanfaatan aplikasi pembelajaran *Adobe Captivate 8* nilai rata – rata kelas eksperimen dari 53.33 menjadi 79.72 mengalami peningkatan sebesar 26.39 poin, sedangkan untuk kelas kontrol dari 58.33 menjadi 73.05 mengalami peningkatan sebesar 14.72. untuk persentase minat untuk kelas eksperimen 74.15% sedangkan untuk kelas kontrol 66.91%, untuk persentase motivasi untuk kelas eksperimen 79.88% sedangkan untuk kelas kontrol 70.45%. Dari data tersebut dapat disimpulkan Pemanfaatan media pembelajaran yaitu *Adobe Captivate 8* pada kelas eksperimen dapat meningkatkan minat siswa dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media apapun.

Kata kunci: Multimedia, Minat belajar,

¹ Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Kristen satya Wacana

² Staff Dosen pengajar Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya wacana

